
Curso de dibujo
MANGA
04
NARRATIVA
• Coherencia
• El antihéroe
TÉCNICA
• Trucos de lápiz
• Cinéticas paralelas
DIBUJO
• Fuentes de luz
• Línea de horizonte
• Encaje de la figura
CULTURA
• Kia Asamiya
• Manga para todos
SALVAT

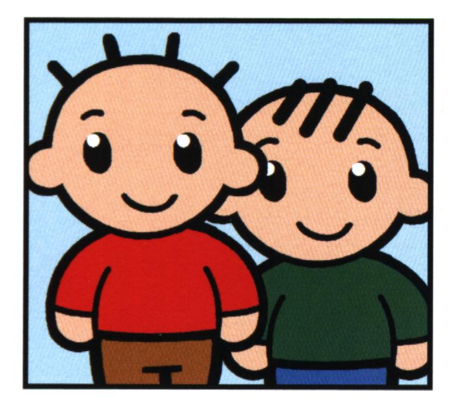


COHERENCIA

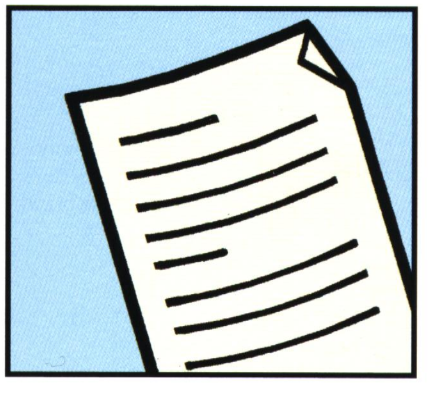
LAS CLAVES DE LA HISTORIA

A la hora de construir la historia, conviene considerar los diferentes elementos que la componen como un problema de lógica, un rompecabezas. Para que la historia tenga coherencia, las diferentes "piezas" deben encajar perfectamente.

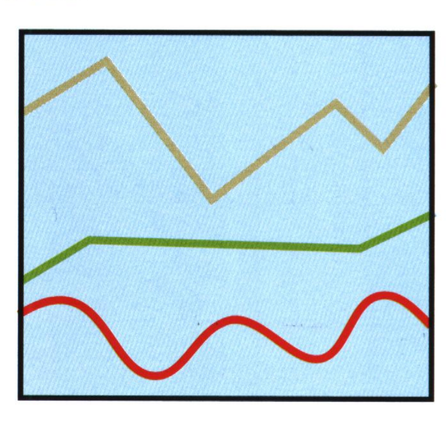
Los componentes básicos de una historia son tres: los personajes, el argumento y el desarrollo del argumento. Cada uno de ellos se desarrolla por separado, pero al llegar a la página dibujada, deben formar un todo coherente o el lector se sentirá perdido o, lo que es peor, aburrido por la historia. ¿Qué errores conviene evitar?



Los personajes son el centro de interés y el motor de la historia: el lector quiere saber qué les pasará.



El argumento es la sucesión de hechos que componen la historia: lo que queremos explicar.



La línea argumental, la línea temporal, la línea espacial son el armazón de la historia.

1 ERRORES DE CONTENIDO

Si se consigue un nivel técnico suficiente para dibujar una historia manga, eso no quiere decir que ya se hayan solucionado todos los problemas. Hay varios errores muy típicos de las historias por entregas que conviene evitar... sobre todo porque, en el mundo del manga, muchas historias se crean por entregas, sin saber cuándo llegará su final. Por tanto, conviene ser especialmente cuidadosos con la coherencia interna.





* Descubrir que el héroe no era lo bastante interesante y dar prioridad en la historia a un personaje que antes era secundario es algo habitual cuando la construcción de personajes se hace sobre la marcha.

* Cambiar las condiciones en las que sucede la historia es también frecuente. Es normal que pase si entre dos apariciones de circunstancias parecidas ha trascurrido tiempo y el autor olvidó tomar nota la primera vez.









* ¿Qué pasa si el héroe cambia tanto que se hace irreconocible? No es tanto cuestión de físico, sino de psicología sin base lógica, de forma que el lector no pueda entender los cambios producidos.



2 ERRORES TÉCNICOS

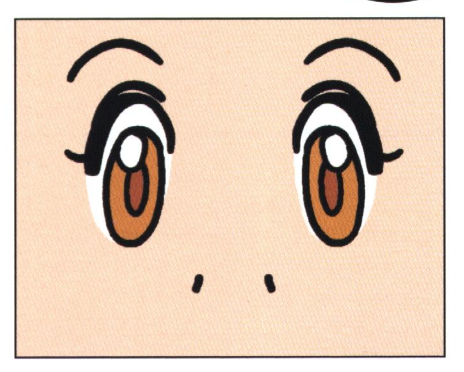
Sin embargo, muchos mangas de autores noveles fracasan por haber intentado abarcar más de lo que la técnica del dibujante podía en ese momento asumir. Aunque aprender técnicas de guión, de narración y de composición de viñeta y de página pueda resultar un tanto laborioso, sobre todo al principio, conviene dedicarles toda la atención necesaria para "ponérselo fácil al lector". El esfuerzo requerido es bastante grande, pero ya que te has tomado la molestia de querer explicar una historia, intenta al menos explicarla bien.



* Los errores de composición de viñeta son los más habituales entre principiantes, incluso más que los de composición de página. ¿Por qué? Porque siempre se puede usar una estructura de página tan sencilla que no permita errores, mientras que es mucho más difícil escoger qué va a verse en cada viñeta.



* El exceso de ambición no sólo afecta al argumento. También tiene un reflejo directo en las viñetas de la obra, donde se ofrece demasiado de todo: demasiadas explicaciones, demasiadas imágenes, todo sin orden, atropelladamente. ¿Resultado? Se hace imposible seguir la obra.



* Un error también habitual, pero más sutil: errores en el punto de vista. Supongamos que hay algo que te encanta dibujar: ojos, ropa o aviones a reacción. Si no te das cuenta, puede que tu manga se convierta en un catálogo de aviación, olvidando constantemente cuál debería ser el centro de la historia.



CONSEJO MAESTRO *Menos es más*

Hay un consejo que se da a las personas que deben hablar en público que puede aplicarse a los mangakas. El consejo es: si no estás seguro de que una parte de tu discurso sea interesante, o lo sea menos que el resto... elimínala.

Lo mismo sirve para el manga: sobre todo al principio, puedes descubrir que te apetece contar historias sobre temas muy diferentes: mundos paralelos, héroes escolares, ciencia-ficción, artes marciales y tragedias con petroleros, y que haya muchos personajes que te apetezca dibujar.

¡No intentes que todo quepa en las mismas cuatro páginas! Redúcelo todo: personajes, ambientación, argumento, hasta que encaje de verdad en el manga que puedas explicar.





EL ANTIHÉROE

OTRA VUELTA DE LA TUERCA

En busca del héroe perfecto, hay una alternativa de personaje interesante que merece la pena considerar como candidato para protagonizar un nuevo manga. Es igual que un héroe en sus acciones, pero no se puede decir lo mismo de sus motivaciones.

Primero, no hay que confundir "antihéroe" con "rival", que es un concepto muy distinto. El antihéroe surgió como reacción, entre realista e irónica, al estereotipo de héroe convencional, y sus cualidades son distintas:

- Del héroe se puede esperar que realice actos excepcionales o viva situaciones poco frecuentes, que actúe de forma altruista, que sea un ejemplo a seguir para el resto de los mortales, que sea atractivo o, al menos, que tenga un aspecto interesante.

- Del antihéroe se puede esperar lo opuesto, salvo en un detalle fundamental: también llevará a cabo actos excepcionales. Por definición, el antihéroe es un personaje en continuo conflicto consigo mismo que consigue, a pesar de ello, realizar actos heroicos.

¿A-ANTIHÉROE? N-NO SÉ DE QUÉ VA, P-PERO NO PIENSO BUSCARME P-PROBLEMAS.

En la situación actual, algunos estereotipos de antihéroe se han convertido, en realidad, en justo lo contrario, como el adolescente torpón que parece protagonizar buena parte de los mangas shonen de temática romántica.

- Ello se debe a que los personajes que sólo tienen cualidades heroicas pueden resultar o increíbles para el lector o simplemente aburridos. Si no hay conflicto, si al héroe no le cuesta nada comportarse de forma heroica, se pierden buena parte de los temas asociados a la heroicidad, como el esfuerzo o el sacrificio.

- Un buen nivel de ironía y una acertada mezcla de cualidades y defectos siempre darán lugar a un héroe más interesante, aun sin llegar al nivel del antihéroe.

CANDIDATO A ANTIHÉROE

Fuma. No es atractivo, ya tiene sus años, parece débil, va desarreglado y además parece muy ocupado en sus propios asuntos como para entretenerse en heroicidades. Es el perfecto candidato a antihéroe. ¿Por qué? Porque si este personaje se comporta de forma heroica, todo el mundo querrá saber cómo y por qué. ¡Seguro que su historia tendrá mucho interés!





1 NO PARECEN HÉROES

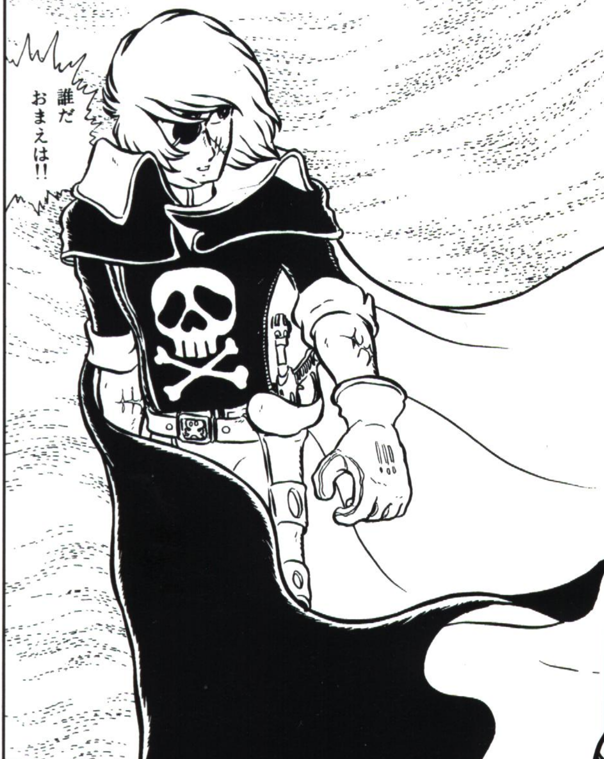
Para encontrar ejemplos de antihéroe, basta con plantearse la siguiente pregunta: ¿de quién, de entre los personajes de un manga, sorprendió comprender que era un héroe? Enseguida aparecerán algunos buenos ejemplos de personajes de dudosa moralidad, en circunstancias extremas, con serios handicaps personales o con una misión que cumplir, que se verán obligados a adoptar el manto de héroe sin haberlo previsto, sin desearlo y, a veces, incluso sin darse cuenta. Son personajes que obligan a reflexionar.

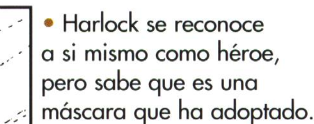


• Para Kaneda no se trata de salvar nada, sino de sobrevivir en el difícil mundo de Neo Tokio.

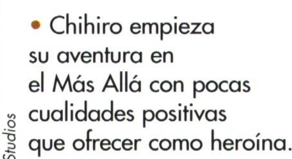
• Vegeta es orgulloso y cruel y empieza su historia como villano, pero nadie duda de su talante heroico.







• Harlock se reconoce a si mismo como héroe, pero sabe que es una máscara que ha adoptado.



• Chihiro empieza su aventura en el Más Allá con pocas cualidades positivas que ofrecer como heroína.



• La joven Rei Ayanami quiza fuera una heroína en Tokyo 3, pero era el resultado de un experimento y sus motivaciones eran un misterio.



TRUCOS DE LÁPIZ

USO PRÁCTICO DE LA GOMA

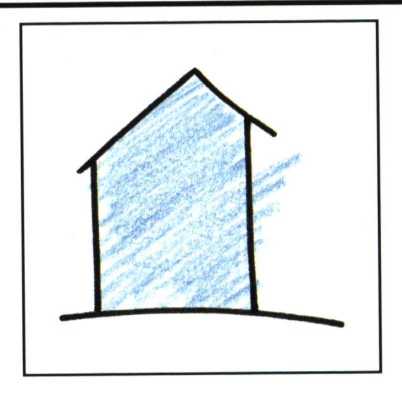
Ningún dibujante tiene tal grado de maestría que nunca cometa errores. Saber qué hacer en cada caso y aprovechar al máximo todos los recursos a tu disposición, incluso los más humildes, serán la marca del auténtico autor.

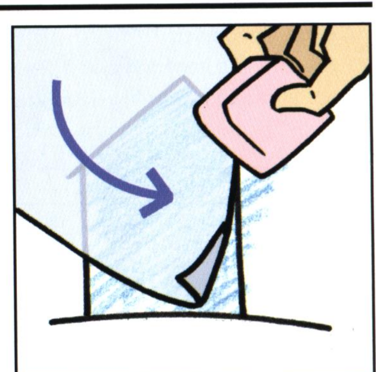
El trabajo con lápices de colores apenas tiene vuelta atrás. Simplemente, borrar completamente el lápiz, sobre todo de una superficie grande, es imposible, porque el proceso de borrado desgasta inevitablemente el papel, y ya no se podrá recuperar el acabado original. Sin embargo, el borrado no tiene por qué ser una tragedia; puede ser un recurso más.

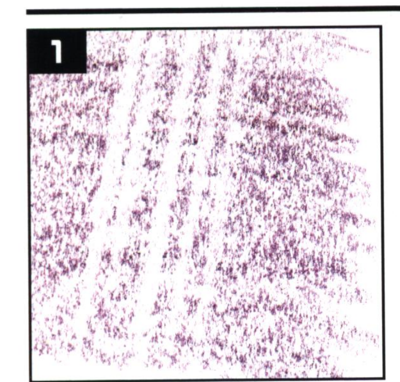


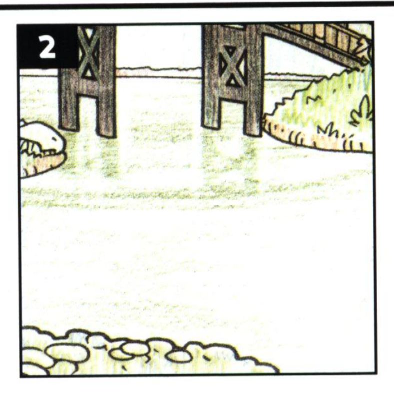
1 ERROR

El lápiz es una herramienta de difícil corrección, sobre todo si hay que usar mucho la goma y el papel es blando. Para borrar con la mayor precisión posible, sólo lo que sobra y no lo que ya está correcto, hay un sencillo truco a aplicar. Se trata de colocar un papel que tape lo que sirve, pero no lo que hay que eliminar. En el sentido del margen, siempre en la misma dirección, podremos usar la goma tanto como queramos sin miedo a invadir la zona protegida.






1


2



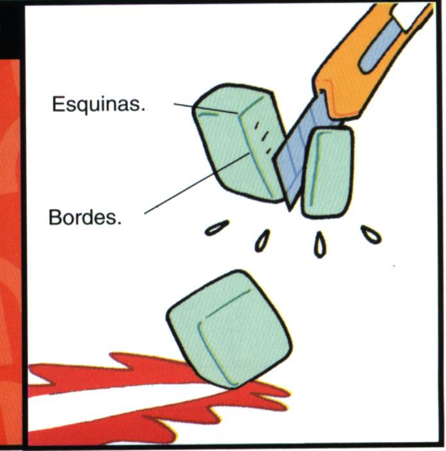
2 EFECTOS ESPECIALES

Ya que tenemos la goma en la mano, ¿por qué no usarla para algo más que borrar? En el ejemplo 1, sobre una masa de color hemos trazado líneas verticales con una goma cortada. Si no ves para qué puede servir este efecto, mira el ejemplo 2: el reflejo del puente sobre el agua se ha conseguido a partir de una masa de verde sólido, "recortando" la forma del puente con ayuda de la goma.



TRUCO Afilar la goma

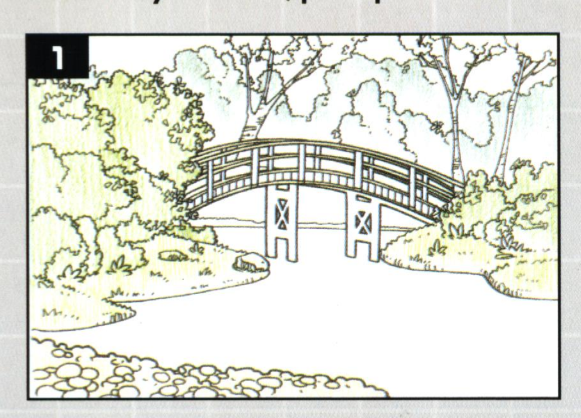
Con el uso continuado, los bordes de la goma pierden las aristas iniciales. Una goma con los bordes redondeados resulta muy útil porque cubre más espacio y borra más deprisa. Resulta perfecta para el método de corrección explicado sobre estas líneas. Ahora bien, ¿y si lo que hace falta es lo contrario, un borde afilado para usar la goma como instrumento de dibujo? ¡Fácil! Con un cúter (y con cuidado) parte un trozo de goma por la mitad, dejando un canto biselado en ambas mitades. Ahora tienes dos gomas con el canto afilado para trabajar tanto con las esquinas como con el borde. Asegúrate, eso sí, de cortar un trozo lo bastante grande para manejarlo con comodidad.



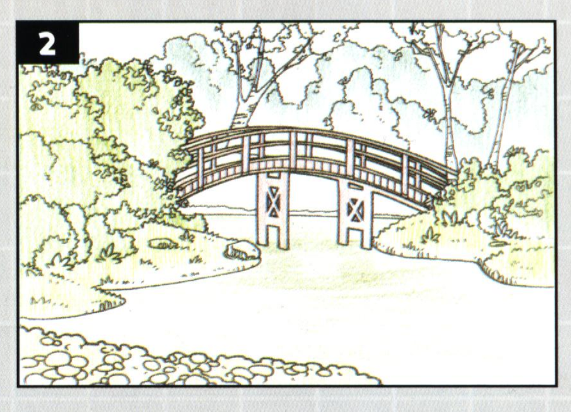
DURACIÓN	120 MINUTOS
DIFICULTAD	MEDIA
MATERIALES	LÁPICES DE COLORES, GOMA

RESERVA CON LÁPICES

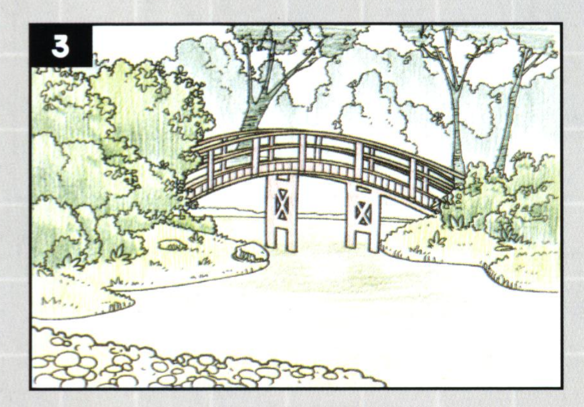
LÁMINA Nº 007 Un paisaje natural sirve para practicar diferentes técnicas de lápiz: acabado sólido, sombreado, y brillos conseguidos con la goma. En este caso, también hemos decidido usar una paleta de colores muy entonada, para que los distintos matices de color le den un resultado único a la imagen.



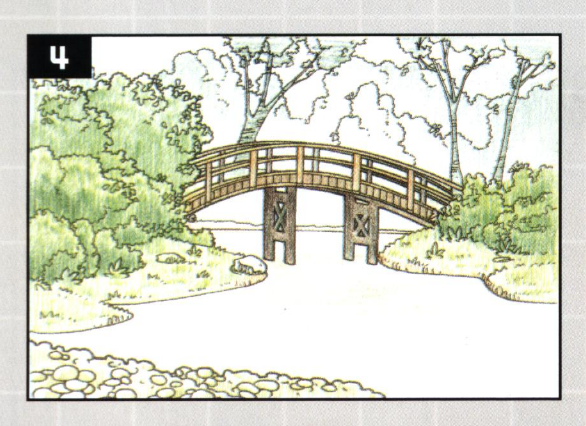
Color de base.
Para empezar, tenemos que dar una suave capa de color (dirección vertical) a toda la lámina. Definimos 3 planos, con colores fríos al fondo (degradado hacia abajo) y cálidos en los primeros planos.

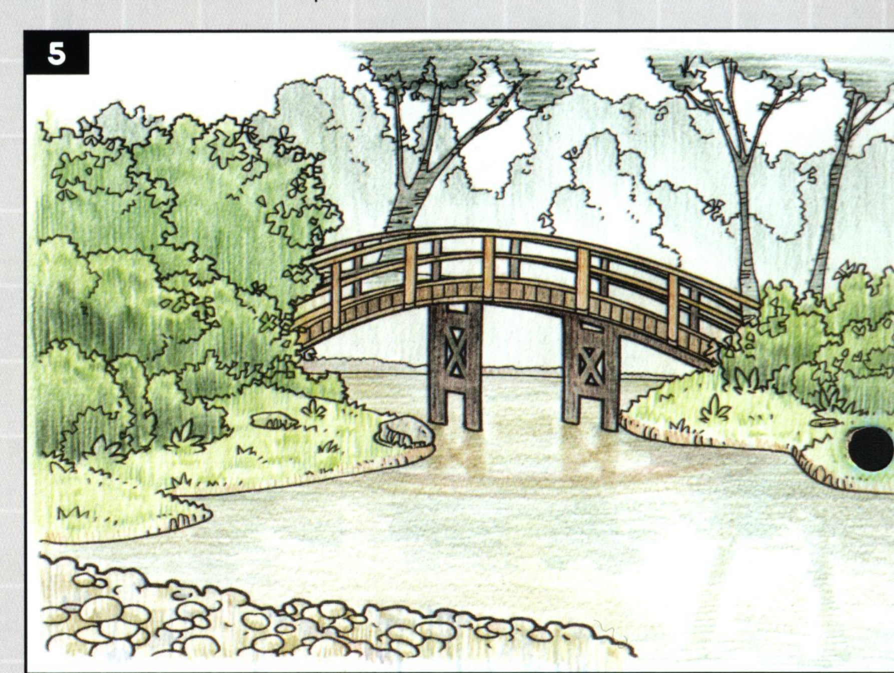


Colores planos.
Trabajamos el agua (en dirección horizontal), y de color verde como corresponde a una laguna de aguas estancadas y le damos una primera capa de color marrón al puente.



Sombras.
Los árboles se han pintado con trazos horizontales y el mismo color del fondo, más intenso.
En vertical, los arbustos empiezan a tener sombra.
En primer plano, las sombras son más contrastadas; en segundo plano, son menos intensas y de tono más frío, es decir, en este caso más azul.





El reflejo.
Con ayuda de la goma, recortamos la silueta del puente sobre el agua, y también la de los árboles del fondo. Después de borrar, hemos pintado con marrón y verde sobre las superficies recortadas para que destacaran más.

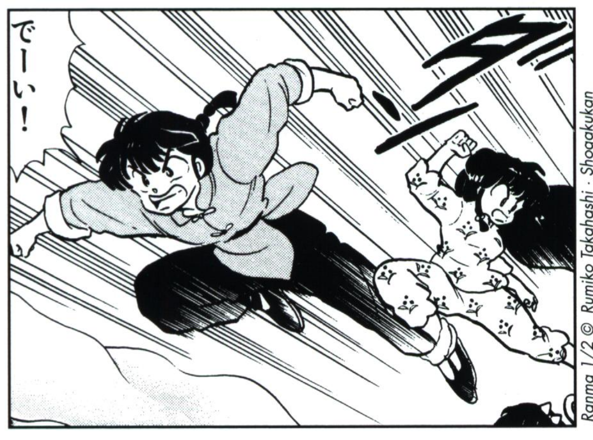
El puente.
Con varios tonos marrones y un verde (entonado con el fondo), trabajamos loselementos del puente. Las piedras de primer término son verde oscuro o azul. Aunque es un color frío, queremos que algunas piedras contrasten con las demás, como si fueran blancas.

CINÉTICAS PARALELAS

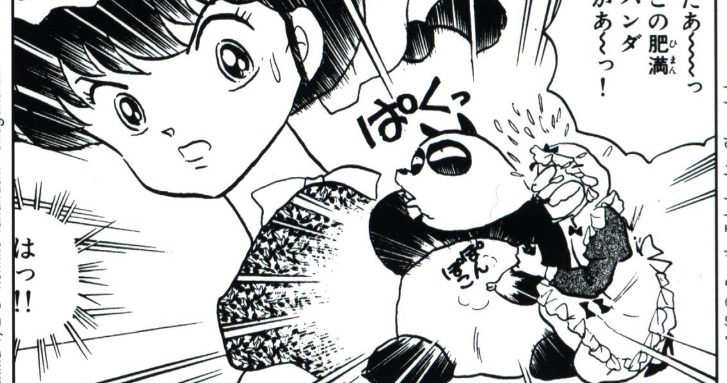
EL PRINCIPIO DEL MOVIMIENTO

En un medio en blanco y negro, como es la mayoría del manga, algunos recursos visuales, que son meros auxiliares en cómics coloreados, han tomado una importancia fundamental. Las onomatopeyas son un caso claro, pero el más importante son las líneas cinéticas.

La función principal de una línea cinética es, como su nombre indica, expresar el movimiento. Sin embargo, el uso de esta clase de líneas no está restringido a las escenas de acción. Las líneas cinéticas tienen también un uso dramático, un uso como fondo y hasta características únicas que pueden hacerlas marca de un autor determinado.



Las típicas cinéticas de movimiento: Ranma huye de Shampoo, y las líneas siguen la dirección en la que se desplaza.



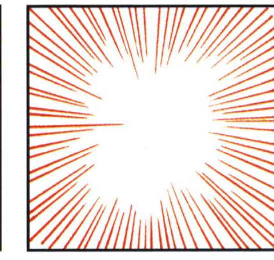
Dos ejemplos de cinéticas muy diferentes. En forma de estrella, hacen el momento significativo, y rodeando el bocadillo, muestran sorpresa.

1 CLASES DE CINÉTICAS

Líneas cinéticas las hay de muchas clases, y no todas tienen las mismas utilidades. Hay cuatro tipos principales, que se clasifican con respecto a su forma; pero en realidad, sería igualmente válido clasificarlas con respecto a su uso, o incluso respecto a su origen, su densidad, etc. Lo que importa es darse cuenta de sus muchas utilidades en cualquiera de sus formas, y aprender a reconocerlas de un vistazo.

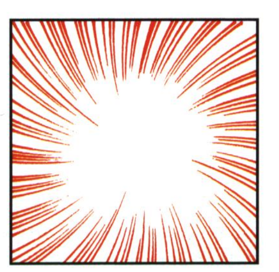
- Estas son cinéticas paralelas, también llamadas cinéticas rectas. Al ser rectas paralelas, no convergen en ningún punto, y pueden ser horizontales o verticales.

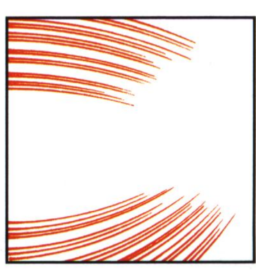




- Estas son cinéticas en estrella, y se encuentran tanto en movimiento como en bocadillos, con mayor o menor densidad.

- Estas cinéticas son curvas. Se han trazado con una regla de curvas, y convergen en un único punto de fuga.



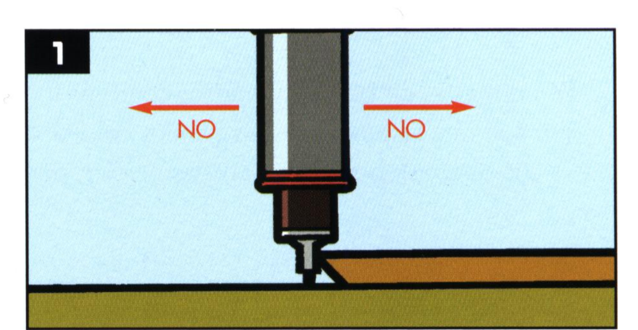


- Estas cinéticas son mixtas: curvas, convergentes, un poco irregulares. Positivas, negativas, más o menos densas, existen otras clases de cinéticas.

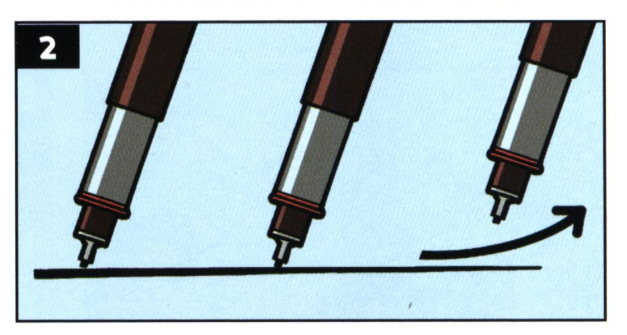
2 CÓMO HACER LÍNEAS CINÉTICAS PARALELAS

Las líneas cinéticas paralelas son las más habituales en el manga, quizá porque son las más fáciles de trazar y dan una buena sensación de movimiento, Más de un autor, apurado por las fechas de entrega, las usa para llenar visualmente las viñetas sin tener que preocuparse de los fondos. La técnica para realizarlas es muy sencilla, por lo que conviene empezar por ellas la tarea de familiarizarse con las líneas cinéticas.

1. Localiza la parte biselada de la regla y colócala en la zona en que quieras trazar cinéticas. La regla debe ser lo bastante larga para cubrir toda la zona de la línea. Apoya el rotulador técnico (o un rotulador estándard de punta dura) en la regla, en lo posible sin inclinar la punta, tal como muestra la imagen, ni hacia la regla ni hacia el otro lado.



2. Empieza el trazo (la punta sí puede inclinarse un poco en el sentido del trazo, ya que si no el rotulador es muy incómodo de manejar). Cuando hayas cubierto unas dos terceras partes de la superficie, empieza a levantar la punta del papel con un movimiento regular. La línea tendrá con una zona ancha e irá haciéndose más fina.



3. Desplaza la regla hacia otra paralela y empieza de nuevo el proceso. No hace falta que las líneas estén a distancias equivalentes; basta con que estén a distancias parecidas.

PRÁCTICA DE CINÉTICAS

DURACIÓN	OPTATIVA
DIFICULTAD	BÁSICA
MATERIALES	ROTULADORES TÉCNICOS DEL 0,2, 0,4 Y 0,8

Nada destruye con más facilidad una buena viñeta que un fondo de líneas cinéticas paralelas mal colocadas. Para evitar una catástrofe así, hay que practicar el trazado de líneas cinéticas, usando un papel adecuado (no ha de tener ningún tipo de rayado, y es mejor si es un poco satinado, ya que la tinta se correrá menos).

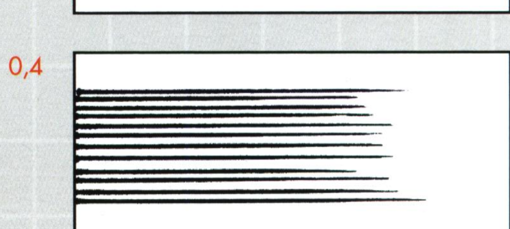
Para familiarizarte con las cinéticas, practica con un juego de rotuladores técnicos estándard, que suele incluir tres grosores diferentes: 0,2 mm, 0,4 mm y 0,8 mm. Aunque parezca que el de 0,8 mm es demasiado grueso, tiene muchos usos, así que no lo descuides. En realidad, practica con cualquier rotulador técnico a tu alcance: los calibres de 0,3 mm, por ejemplo, también son muy útiles. Lo que importa es acostumbrarse a hacer las líneas paralelas y a levantar el rotulador en el momento justo.

Para que tus líneas sean perfectamente paralelas, puedes usar guías, una regla fija tipo paralax o las tradicionales escuadra y cartabón, siempre asegurándote de que todas las reglas que uses tengan al menos un canto biselado.

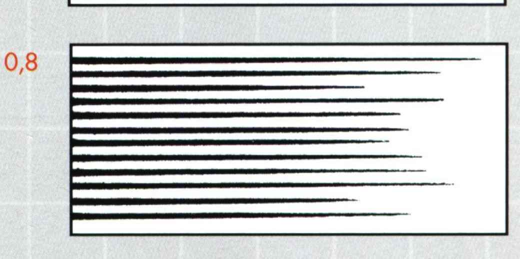
0,2



0,4



0,8

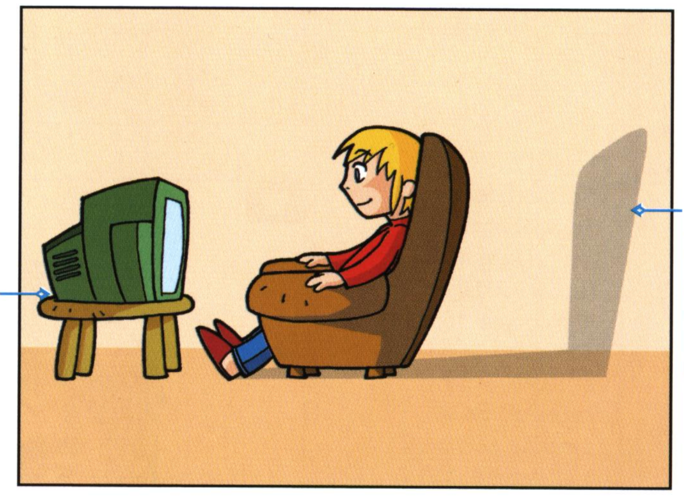


FUENTES DE LUZ

LA SOMBRA EN LOS OBJETOS

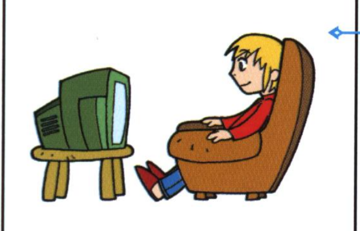
Estudiar la luz es estudiar la sombra. La luz es lo que no se ve en las viñetas de los mangas, pero siempre van a verse sus efectos, es decir, las sombras. Las sombras añaden volumen, separan planos, añaden dramatismo y cumplen infinidad de otras funciones.

Hay un concepto básico que hay que tener en cuenta para empezar a experimentar con la luz: además de todos los tipos de fuentes de luz y de densidad de sombras que existen, hay dos clases de sombras relacionadas con un objeto: las proyectadas sobre él (por el hecho de que sólo una zona está expuesta directamente a la fuente de luz) y las que él, a su vez proyecta sobre otros objetos o sobre el fondo. Hace falta combinar las dos para conseguir una iluminación correcta.



La televisión es en este caso la fuente de luz. La luz que proyecta hace que una parte de la figura del chico brille, mientras que la otra queda en sombra.

Por otra parte, el volumen del chico y el del sillón se interponen entre el punto de luz y la pared; sobre ésta queda entonces situada la sombra. Además, la sombra del sillón se proyecta en el suelo.



La misma imagen, sin ninguna sombra, resulta completamente plana, y mucho menos informativa. En este caso, las sombras además ayudan a crear la atmósfera de la escena.





TRUCO Un experimento práctico

Un poco de observación del natural es ideal para hacerse una idea de cómo funcionan la luz y la sombra. Hay varias cosas que puedes hacer:

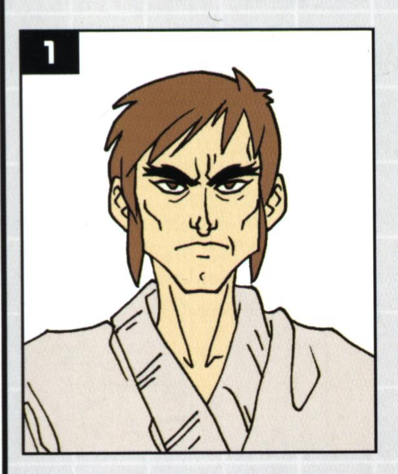
- Sal a la calle a diferentes horas del mismo día y observa el mismo objeto, para ver como las sombras se mueven y su intensidad varía.
- Usa una linterna o un flexo para proyectar luz intensa sobre varios objetos y sobre tu propio cuerpo, y podrás observar como las sombras cambian según la dirección de los puntos de luz.
- Compara tus experimentos con algunos mangas y observa cuáles usan iluminación realista y cuáles no.



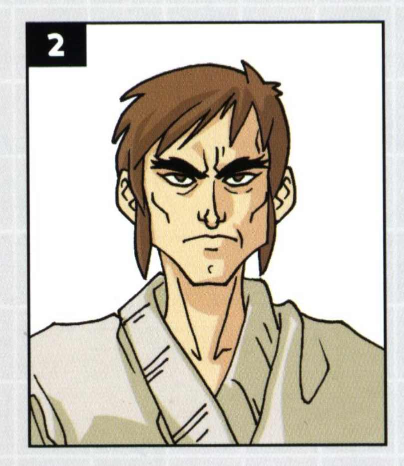
ILUMINACIÓN DEL ROSTRO

DURACIÓN	30 MINUTOS (SEGÚN TÉCNICA)
DIFICULTAD	BÁSICA
MATERIALES	A ESCOGER

LÁMINA Nº 008 **Una cara angulosa es un buen medio para practicar la colocación de sombras sobre el rostro. Escoge cómo vas a trabajar la figura (lápices de colores, lápiz de un solo color, acuarelas, etc.), y, tras seguir el primer problema, intenta resolver por ti mismo la segunda imagen de la Lámina.**



Color medio.
Lo primero son los "colores medio", la base de la ilustración. Asegurémonos de disponer de un tono más oscuro y uno más claro de los escogidos. Escogemos tonos cálidos, que contrastan con la frialdad del personaje.



Sombra base.
La luz llega por la izquierda. Por tanto, las sombras básicas van a la derecha de los volúmenes de cada zona. Son sombras cálidas: verde oscuro o marrón oscuro.



Sombra extra.
Para terminar de definir el volúmen de las cosas, en unas pocas zonas escogidas (bajo el cuello, bajo las cejas, en el kimono), definimos una segunda clase de sombras, más oscura que la primera pero en el mismo tono.



Los brillos.
Con ayuda de una goma o de color blanco, colocamos unos cuantos "brillos estratégicos" donde incide la luz: los labios, la mejilla, la nariz, para dar mayor énfasis a esas zonas. En el cabello le hemos dado el típico "brillo manga" que es una convención en esta clase de ilustraciones.

ANÁLISIS

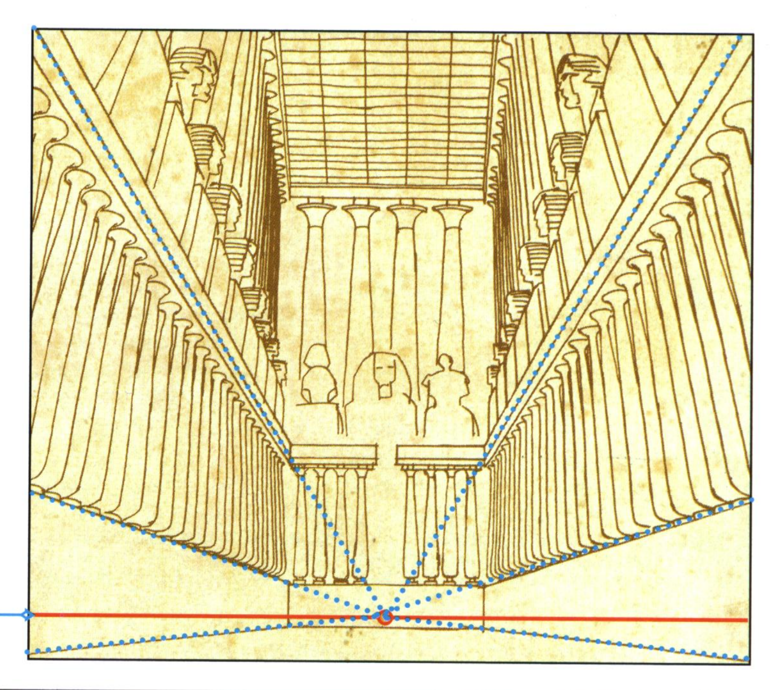
Realidad y la ficción. En la realidad, de todo lo que hemos colocado en esta figura, lo que hemos falseado son los brillos. Esos brillos tan intensos que llegan al blanco, no existen en la realidad. Son un recurso gráfico para resaltar los rasgos de la cara o de un objeto. Al exagerarlos, al hacerlos más obvios y más agresivos, obligamos a que el espectador se fije en ellos, dándole interés a la figura que hemos coloreado. Lo que no tiene interés –en este caso la ropa–, no se destaca.

LÍNEA DE HORIZONTE

LA CLAVE DE LA PERSPECTIVA

Hay dos elementos básicos en la perspectiva que permiten resolver cualquier vista sin mayor dificultad que recordar como aplicarlos. Uno es el punto de fuga, ya tratado, y otro es la línea de horizonte, que no tiene nada que ver con el paisaje y sí todo con la perspectiva.

No es casual que se haya escogido un motivo arquitectónico para este ejemplo: las severas líneas rectas de los edificios son el mejor ejemplo de perspectiva, y el que todo el mundo quiere resolver, ya que resulta espectacular. En esta sala de ambiente egipcio se han señalado las líneas de fuga, el punto de fuga... y la línea de horizonte.



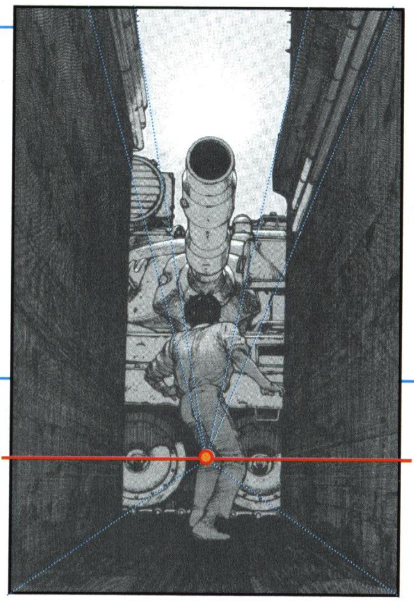
Trazamos una línea horizontal que cruce la viñeta de lado a lado y que atraviese el punto de fuga. Esa es la línea de horizonte, y como esta por debajo de la mitad de la viñeta, sabemos que estamos viendo una espectacular perspectiva en contrapicado.

1 LA LÍNEA DE HORIZONTE SE MUEVE

Hay tres posiciones de la línea de horizonte posibles dentro de la viñeta: en el centro (o cerca de él), en la zona superior o en la zona inferior. Siempre teniendo en cuenta que trabajamos con un solo punto de fuga, esto define tres clases diferentes de perspectiva posibles:

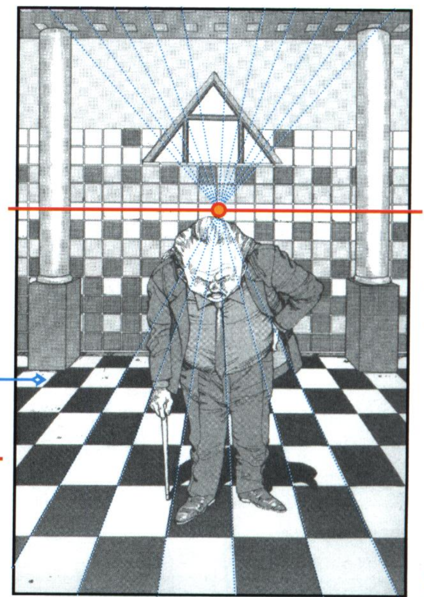
- En el centro, es una perspectiva frontal.
- Por debajo, es una perspectiva en contrapicado.
- Por encima, es una perspectiva en picado.

En esta viñeta, Kaneda se enfrenta al tanque, que se ve inmenso gracias a haber usado una perspectiva en contrapicado.



Akira © 1993 MASH ROOM CO. Ltd.

En esta viñeta, vemos al personaje en picado, lo que acentúa su escasa altura. En los dos casos, el uso de elementos de arquitectura hace que la vista siga naturalmente las líneas de fuga.



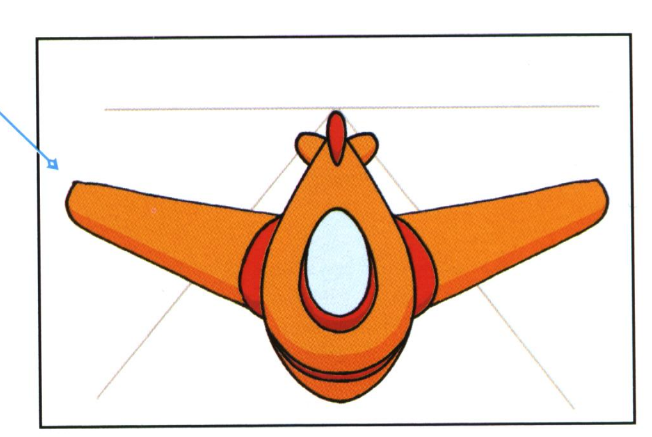
Akira © 1993 MASH ROOM CO. Ltd.

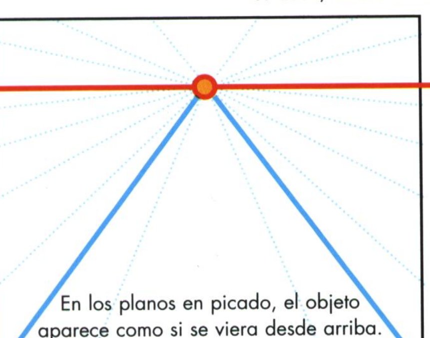


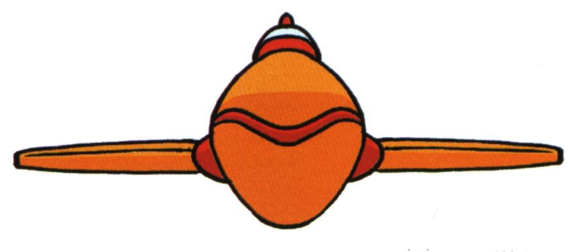
2 PERSPECTIVA EN PICADO

Aunque sea muy fácil verlo en un edificio, es cuando se dibujan objetos cuando hay que tener en cuenta las leyes de aplicación de la perspectiva. En términos de viñetas, los planos frontales resultan siempre los más informativos, pero para conseguir imágenes espectaculares, hay que recurrir a "forzar la perspectiva", es decir, a usar planos en picado, en contrapicado, perspectivas con dos y hasta tres puntos de fuga, etc.

Para magnificar la sensación visual, en estos aviones un tanto SD hemos usado sombras. En este caso, la luz llega como la vista, es decir, desde arriba.



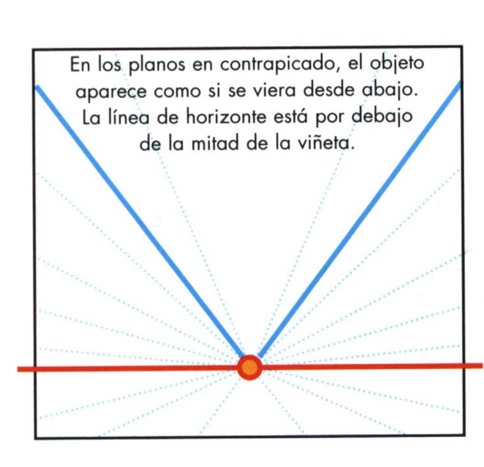




En esta imagen del mismo avión que arriba se muestra en perspectiva en picado, queda claro cuál de los dos planos es más informativo e interesante.

3 CONTRAPICADO

Los planos en contrapicado y en picado abundan porque son un recurso visual interesante, ideal tanto para planos de situación como para secuencias de acción. Pero como todos los recursos visuales, hay que dosificarlos y usarlos en el momento y lugar justos, para que no perturben la narración. La prioridad siempre va a ser que la historia llegue al lector; lo siguiente será hacer que llegue de forma interesante.



Otra idea a retener es que la línea de horizonte y, en consecuencia, el punto de fuga, no tienen por qué quedarse dentro de la viñeta, sino que pueden ser elementos externos a ella.

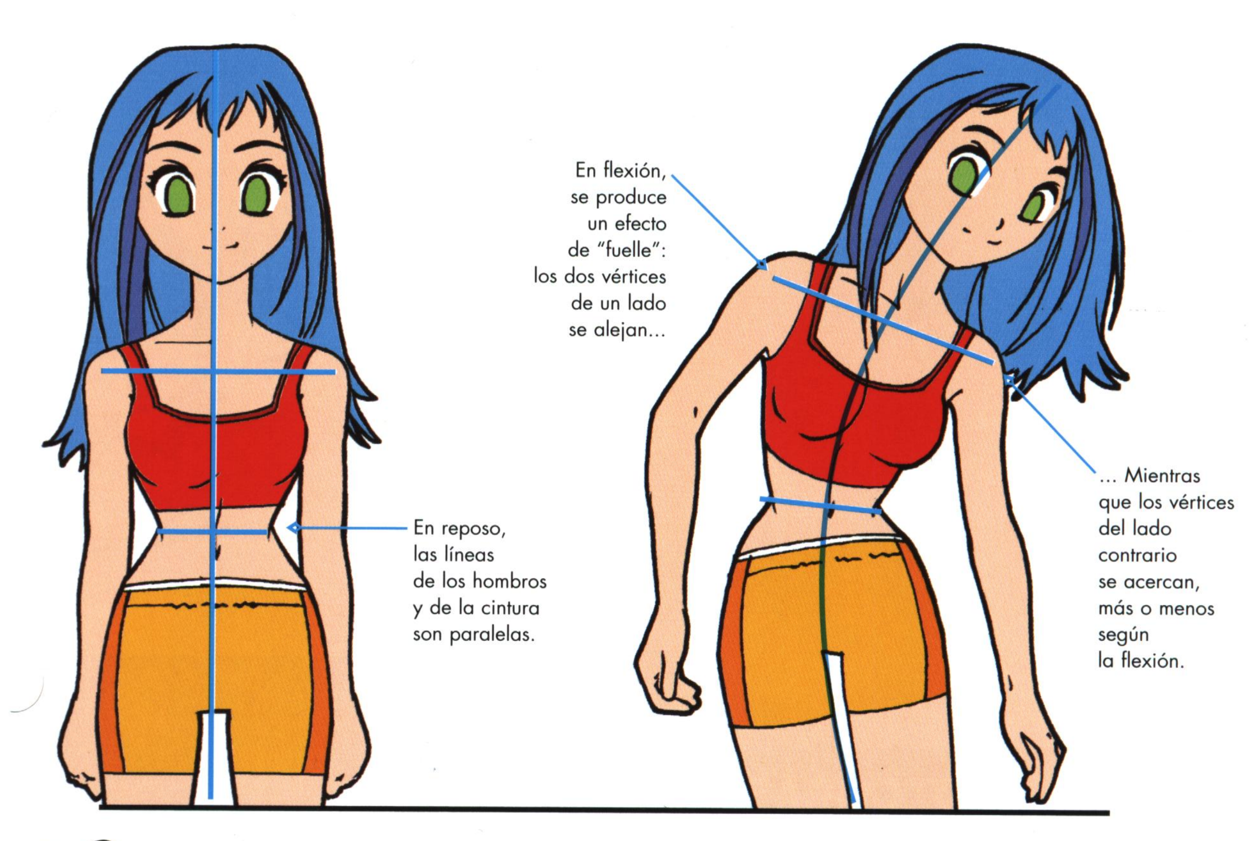


ENCAJE DE FIGURA

ALGUNOS RECURSOS BÁSICOS

En cuanto empieces a experimentar con la figura humana, su estructura y su acabado, surgiránn toda clase de problemas. La "imagen mental" que puedes tener de un cuerpo humano no tiene nada que ver con la técnica de representarla en papel.

Para afrontar algunos de esos problemas básicos, no hay más remedio que recurrir a la estructura: a las formas básicas que forman el armazón de cualquier figura. Es cuestión de proceder con orden: primero el eje, después, la cabeza y posteriormente todo lo demás. Respecto a "lo demás", un recurso útil es fijarse en la articulación, no de los bloques, sino de las líneas de los hombros y de la cintura. Definir con acierto esas líneas puede ser la clave para una buena figura.



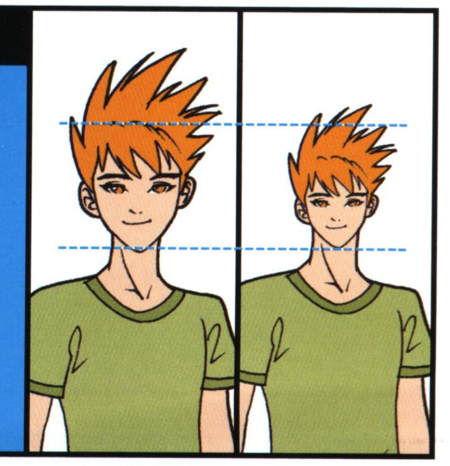


¡CUIDADO! Cabezas jívaras

La proporción existente entre el cuerpo y la cabeza debería ser fácil de calcular, ya que el círculo de la cabeza es la primera pieza de la estructura que se coloca en la figura, y lo demás va en función de ella. Sin embargo, a veces se cometen dos errores un tanto absurdos que pueden dar como resultado una figura desproporcionada.

• El primero es considerar que la redonda definida es la cara, no la cabeza entera. Como resultado, al añadir el peinado se acabará con una cabeza excesivamente grande.

• El segundo es pensar que nada, ni el cabello, puede sobresalir de ese círculo inicial. El resultado será una cabeza demasiado pequeña... jívara.



1 EL TRUCO DEL BRAZO

Para empezar a dibujar, la pose frontal resulta indispensable, pero puede resultar un tanto aburrida, a no ser que se pretenda crear un manga sólo con poses frontales. Pero en cuanto la figura se mueve, se pierde la idea básica de la proporción entre las diferentes partes de la figura. Por ejemplo, ¿qué longitud han de tener los brazos cuando no están pegados al cuerpo y en extensión, sino flexionados? Un sencillo truco ayudará a resolver la pregunta.

La clave: estirado hacia arriba y flexionado, la muñeca termina encima de la cabeza.

En los puntos intermedios, la muñeca describe un arco regular.

En extensión hacia abajo, la muñeca llega a la altura de la entrepierna.

LA MAYORÍA DE PARTES DEL CUERPO TIENEN RELACIONES DE PROPORCIÓN ENTRE SÍ QUE AYUDAN A RESOLVER POSES.

DURACIÓN	OPTATIVA
DIFICULTAD	BÁSICA
MATERIALES	CÁMARA FOTOGRÁFICA

PRÁCTICA FOTOGRÁFICA

En teoría, la comprensión de la estructura básica de la figura humana debería permitir afrontar la composición de cualquier pose sin problemas. En la práctica, incluso los artistas veteranos –sobre todo aquellos con pasión por el realismo– recurren a veces a repertorios fotográficos u otra clase de material de referencia.

El problema es sencillo: el artista cree que determinada pose resultará espectacular y perfecta para sus necesidades, pero en la práctica, con el lápiz en la mano, no loga encajar la posición. Una buena solución es echar mano de una cámara, y pedir a un amigo que se ponga en pose.

Una colección de esta clase de material puede sacar incluso a veteranos de más de un apuro.

KIA ASAMIYA

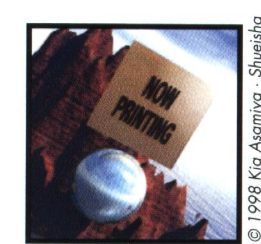
UN AUTOR INTERNACIONAL

Aquellos para los que la ascensión de Kia Asamiya en los Estados Unidos ha tomado por sorpresa, deben recordar que este autor comparte una distinción que pocos han logrado: es de los pocos autores japoneses cuya obra se ha publicado en Occidente de forma íntegra.

Kia Asamiya nació en Tokio en 1963, y para él el dibujo no era más que un hobby, que practicaba mientras estaba en la universidad. Sin embargo, la casualidad quiso que un editor de Kadokawa viera sus dibujos en un fanzine y le ofreciera trabajo. Desde entonces, la ascensión de Kia Asamiya ha sido imparable. Además de una prolífica producción en Japón –suele publicar varias obras al mismo tiempo–, Asamiya, eterno admirador del dibujante norteamericano Mike Mignola, ha dado el gran salto al mercado de cómics estadounidense. Famoso por sus protagonistas –en su gran mayoría mujeres muy atractivas y de carácter– y por sus logradas ambientaciones, conocer la obra de Asamiya resulta fundamental para el aficionado al manga.



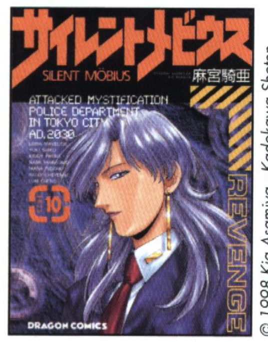
Ésta imagen de *Vagrants* refleja con exactitud una de los mayores logros de Kia Asamiya: su dominio del color.



Caricatura de Kia Asamiya publicada en *Nadesico*.

1 AUTOR TODO TERRENO

La primera obra de Kia Asamiya fue *Vagrants Shinseiki*, en 1986, y la adaptación al manga de la película de ciencia-ficción *Gunhead*. Pero su primer y mayor éxito no llegó hasta 1988, con *Silent Möbius* (12 tomos), a los que siguió un secuela titulada *Möbius Klein*. En 1990 llegaron *Dark Angel* y *Compiler*, seguidos por *Nadesico*, y en 1995 apareció *Steam Detectives*. Por supuesto, hay muchas más obras de Asamiya, pero éstas son las más importantes.



* *Silent Möbius* fue el primer gran éxito de Kia Asamiya, el primero adaptado al anime.



* La continuación de la serie *Compiler* se llamó *Assembler OX*.



* La nave espacial que da nombre a *Nadesico* permitió a Asamiya el diseño espacial.



* Una historia de detectives *steampunk* fue el homenaje de Asamiya a Mike Mignola.



2 LA OBRA: *SILENT MÖBIUS*

Los mangas de Kia Asamiya tienen ritmo cinematográfico, con escenas impactantes a cámara lenta (a viñeta por movimiento) para acentuar el dramatismo, o con vistas de varias escenas que transcurren al mismo tiempo y en distintos lugares, introduciendo una u otra con los planos de situación, que suelen ser la primera viñeta de la página y en las que aparece un objeto o fondo que nos avisa de inmediato del cambio de escenario. En *Silent Möbius*, Asamiya ha conseguido unir su afición por las máquinas, la magia, la acción y las chicas guapas creando un mundo futurista con una policía dedicada a lo paranormal. En esta escena, en las páginas 137 a 140 del tomo 10, Lebia, la capitana de la unidad, y su hermana, resultan heridas.



Para crear expectación, el personaje aparece por primera vez envuelto en brumas.



Asamiya es un dibujante de blanco y trama, con las que juega para conseguir todo tipo de efectos visuales. Toda la trama ha sido rascada para crear un aura de locura alrededor del villano.

La doble página le da dramatismo a la escena. La ausencia de negros, dejando sólo trama difuminada, da la sensación de que el tiempo se ha detenido.



Lo único destacado en esta viñeta es la empuñadura del arma asesina, hacia la que se desvía nuestra mirada, tal y como pretendía el autor.

RECUERDA

Cada página debe leerse en sentido oriental, de derecha a izquierda.

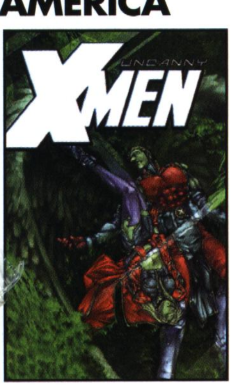


3 STUDIO TRON

El célebre Studio Tron se dedica a la realización de programas informáticos aplicables a la industria del manga y el anime. Desde que fundara el estudio, Asamiya firma sus mangas con su nombre y el del estudio, si no firma el coloreado el misterioso Michitaka Kikuchi.

4 ASAMIYA EN AMÉRICA

Después de publicar su *Dark Angel* a todo color, George Lucas le encargó una versión en cómic de *La amenaza fantasma*, y también ha trabajado para DC dibujando *Batman: The Child of Dreams*. Su último gran trabajo ha sido en *The Uncanny X-Men*, para Marvel.



MANGA PARA TODOS

UNA REVISTA PARA CADA PÚBLICO

La industria del manga en Japón es inmensa. Es el único país del mundo en que el cómic llega a todo el mundo, un fénomeno editorial sin comparación. Eso sí, los editores tienen muy claro que el público prefiere un producto diferente según su edad, sexo… ¡e incluso aficiones!

Japón es un país muy dado a la separación por edades y sexos, con matices incluso en algo tan básico como el idioma. La forma de hablar de hombres y mujeres es totalmente diferente, igual que lo es el japonés de los niños, de los adolescentes y de los adultos. Así que no es de extrañar que, al clasificar los mangas, los japoneses tengan tan claro qué tipo de cómic debe leer cada grupo de edad. A continuación se ofrece un breve ejemplo de las diferentes revistas de manga japonesas y a quién van dirigidas. Eso sí, las edades y sexos son sólo orientativas porque, a la hora de la verdad, cada uno lee lo que le interesa.





KODOMO

Bajo este epígrafe aparecen los cómics infantiles para niños de hasta 10-12 años. Dibujos redondeados, historias de aventura y fantasía y muchas mascotas. La revista *CoroCoro Comics*, donde se publica *Pokémon* o *Doraemon*, es de las más famosas.



© Shogakukan, Inc.

© Kodansha, Ltd.

KODOMO

Además de revistas como *CoroCoro*, las niñas japonesas leen revistas como *Nakayoshi* dedicadas a un público que no supera los 12 años de edad: enormes ojos, mascotas simpáticas y preciosos vestidos en *Sailor Moon* o *Sakura*, aparecieron en esta revista.



SHONEN

Uno de los términos más conocidos en el manga, para revistas dedicadas a los adolescentes de hasta 18 años: acción, amistad y primeros amores, como *Shonen Jump*, la más célebre, que ha editado éxitos como *Dragon Ball*, *Video Girl Ai* o *Yu-Gi-Oh*.



© Shueisha, Inc.

© Shueisha, Inc.

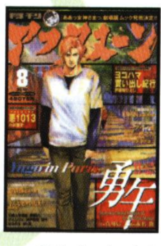
SHOJO

Aventuras fantásticas, poderes mágicos, historias de instituto y amor, mucho amor, encontramos en revistas como *Ribon* que, entre otros, ha publicado mangas como *Marmalade Boy*, *Kamikaze Kaito Jeanne* o *Gals!*, dedicados a las adolescentes.



SEINEN 1

Los mangas dirigidos a hombres jóvenes, a partir de 18 años, contienen tramas más serias: mafia, violencia, política… dibujos más realistas y bastantes referentes sexuales. En *Afternoon Comics* hemos visto series como *Yugo*, *Eden* o *Compiler*.



© Kodansha, Ltd.



© Shueisha, Inc.

REDISU

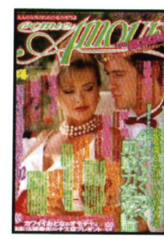
Para las chicas mayores de 18, interesadas en la universidad, el trabajo y, cómo no, los chicos y el sexo, hay revistas como *Cookie*. En ella se publican historias mucho más elaboradas, con tramas dramáticas como *Nana*, de Ai Yazawa.

SEINEN 2

Para hombres más adultos existen revistas como *Big Comic*, con historias mucho más complejas. El japonés en el que están escritos es casi literario, igual que lo son los temas tratados. Leer *Big Comic* es como leer una novela.



© Shogakukan, Inc.



© Sun Magazine

REDIKOMI

Revistas destinadas a mujeres adultas, como *Comic Amour*… que leen en la intimidad, ya que contienen mangas y relatos de corte erótico narrados desde la perspectiva femenina, con cierto romanticismo, en contraste con las revistas seinen.



1

MANGAS... ESPECIALIZADOS

Cada semana, cada quincena o cada mes, las editoriales japonesas sacan al mercado millones de copias de revistas de mangas dirigidas a un público mucho más específico. Pueden encontrarse títulos dedicados a los amantes del golf o de cualquier otro deporte, a las historias de guerra, hasta para los aficionados al mahjong, con la intención de dirigirse a los gustos más especializados del público. ¡Incluso hay una revista para jóvenes madres!

YANMAMA COMIC

Se empezó a publicar en 1993, en oposición a las revistas para mujeres centradas en el sexo. Se exponen los problemas de las jóvenes amas de casa japonesas: de ahí su título, "Young Mama".





PACHINKER WORLD

Con los locales de pachinko y la mafia japonesa (los famosos *yakuza*) de fondo, siempre hay buenas historias en los mangas dedicados a este juego.

COMBAT COMIC

Las más célebres batallas al alcance de los aficionados a los temas bélicos, de todo el mundo y de todas las épocas.





KINDAI MAHJONG GOLD

El juego del mahjong precisa de mucha estrategia e inteligencia, y sus jugadores emplearán estas cualidades en su vida particular en las historias de esta revista especializada.



SABÍAS QUE... Glosario básico

KODOMO

子供

En japonés significa "niño", y es aplicable tanto al género masculino como al femenino.

SHONEN

少年

En japonés, significa "chico joven".

SHOJO

少女

Significa "muchacha" en japonés.

SEINEN

成年

Edad adulta en japonés. Se aplica siempre al género masculino.

PACHINKO

パチンコ

Juego de máquinas recreativas, muy popular en Japón.

MAHJONG

麻雀

Juego entre el ajedrez y el dominó, muy famoso y complicado.

REDISU

レディス

La forma japonesa de transcribir la palabra inglesa "ladies".

REDIKOMI

レディコミ

La forma japonesa de transcribir las palabras inglesas "lady comic".

SEIJIN



成人

Hombre adulto, específicamente masculino.


Curso de dibujo
MANGA


Curso de dibujo
MANGA